

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Уральский государственный педагогический университет»
Институт музыкального и художественного образования
Кафедра художественного образования

**ДИЗАЙН ИГРУШКИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ МЯГКИХ
ПЛАСТИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ**

Выпускная квалификационная работа

Квалификационная работа
Допущена к защите
Зав.кафедрой

дата подпись

Руководитель ОПОП

подпись

Исполнитель:
Волкова Ирэна Леонидовна
обучающийся: БЭ-42 группы

подпись

Научный руководитель:
Кардашев Арсен Владимирович
доцент кафедры художественного
образования

подпись

Екатеринбург, 2017

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	2
1. ПРОЕКТНАЯ КОНЦЕПЦИЯ.....	5
1.1. История изменения игрушек с течением времени.....	5
1.2. Подробный обзор проекта	20
1.2.1. Анализ исторических и мифологических фактов образа Грифона....	20
1.2.2. Поиск аналогов.....	26
1.2.3. Выбор материала для создания проекта.....	36
1.2.4. Описание проектного решения.....	39
1.3. Анализ практической части проведения урока лепки для учеников 6-х классов.....	40
2. ОПИСАНИЕ ОКОНЧАНИЯ ПРОЕКТНОГО РЕШЕНИЯ.....	46
2.1. Эргономическое описание.....	46
2.2. Дидактический компонент.....	48
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	51
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	53
ПРИЛОЖЕНИЕ.....	54

ВВЕДЕНИЕ

За последнее время заметно вырос интерес людей к дизайнерскому, декоративно прикладному, эксклюзивному искусству и авторским ручным работам, как к предметам разнообразных коллекций, так и к интересным интерьерным решениям. Также тяжело будет переоценить и влияние игрушек ручной работы в современном мире однотипных фабричных клонов. Работа профессионального мастера ценится гораздо выше, а эксклюзивные дизайнерские решения всегда будут иметь спрос в современном, потребительском обществе.

Издавна изделия из глины повсеместно применялись в быту человека, будь то тарелки, кружки, кувшины, горшки, игрушки для детей. Для многих это было семейным ремеслом, помогающим заработать на хлеб, а позже это переросло в целое направление в искусстве, которое до сих пор является культовым, не переставая радовать публику свежими идеями, новыми впечатлениями. Рост технического прогресса привел к открытиям в области мягких пластичных материалов, что облегчило и ускорило рабочий процесс при лепке. Появление полимерной глины значительно упростило процесс создания изделий, исключила трудоемкий этап подготовки материала, тем самым дав толчок в сфере коллекционных экспонатов и игрушек ручной работы.

Прививая ребенку творческий интерес к лепке с раннего возраста, мы помогаем ему развить тем самым оба полушария мозга, благодаря совместной работе моторики рук, зрительного восприятия и творческого воображения. Это, безусловно, даст результаты, которые приведут к росту в его творческой деятельности, и помогут обеспечить неординарные решения в любых ситуациях. Декоративно прикладное искусство – один из видов творчества, дающий возможность раскрыть свои уникальные способности любому человеку. Многие популярные сейчас виды декоративно

прикладного искусства зародились в далёком прошлом, поэтому люди не могут оставаться равнодушными к народному искусству

Актуальность выбранной темы.

Темой практической части была выбрана небольшая скульптура мифического существа – Грифона так как его образ присутствует в сказках и мифах многих народов, что и стало почвой для размышления. Эта тема близка каждому из нас потому, как все мы выросли на сказках и со школы знаем о мифах древних времен. Упоминания о Грифоне также существуют и в христианских традициях.

Грифон – летающее существо с телом льва и головой и крыльями орла. Изображения Грифонов присутствуют на гербе Свердловской области, что символизирует силу, справедливость, могущество опорного края, а также богатство нашей природы.

Поэтому Грифон будет интересен для изучения как в школах, так и учреждениях дополнительного образования.

Цель дипломной работы:

Изучение информации и литературы исторического возникновения, а так же изменения глиняной игрушки с течением времени, появление образа Грифона на территории Евро-Азии, описание его внешнего вида, поиск аналогов его графического и скульптурного изображения разных времён. Выявление актуальности проведения занятий с выполнением мифических животных в учреждении школьного и дополнительного образования на уроке изобразительного искусства. А так же выполнение небольших скульптурных изделий Грифона, как образцов для работы с учениками 6-х классов и более сложный образец для работы с детьми старше 15-ти лет.

Объект исследования – изучение истории, поиск аналогов и применение в учебном процессе.

Предмет исследования – скульптурное изображение Грифона.

Задачи исследования:

- Изучение исторической литературы глиняной игрушки;
- Анализ мифологии грифона;
- Изучение и подбор материалов для выполнения проекта;
- Поиск аналогов.

Для решения поставленных задач использовались **теоретические методы** исследования: изучение и анализ исторической информационной литературы по теме исследования, анализ учебно-воспитательного процесса.

Также использовались **практические методы** исследования: разработка и проведение урока с использованием практического материала для создания игрушки; исследование нескольких видов современных пластических материалов, подбор материала для воплощения проекта в жизнь.

1. ПРОЕКТНАЯ КОНЦЕПЦИЯ

1.1. История возникновения и изменения игрушек с течением времени.

Игрушка - одно из ярких проявлений массовой культуры, глубоко жизненное и народное. Издавна из поколения в поколение передаются традиции ремесла и искусства игрушки, отражающие представления о жизни, труде, красоте. Игрушка близка к фольклору, создаёт ощущение особенностей русского национального народного творчества.

Самой древней игрушкой, дошедшей до нас, была кукла, найденная на территории Чехии. Ее возраст – 30-35 тысяч лет. Кукла была сделана из кости мамонта, а ее конечности, приделанные к телу, могли свободно двигаться (рисунок 1.1.1)!

Найденные археологами на территории нашей страны древнейшие глиняные игрушки относятся к эпохе бронзы, ко II тысячелетию до Рождества Христова. Это были небольшие глиняные топорики, посуда, погремушки. Находили глиняную игрушку в раскопках X-XVII вв. (Москва, Рязань) - свистульки (кони, птицы, фигурки людей). Они вылеплены из глины, обожжены, иногда украшались росписью и глазурью (рисунок 1.1.2).

Известно, что царский двор при Алексее Михайловиче закупал игрушки в "Москве на торгу". Игрушечное производство в XVII-XVIII вв. достигает большой высоты. Богатые семьи заказывали дорогие игрушки, их покупали и в царскую семью.

Главными покупателями глиняных игрушек в XVIII-XIX вв. были простые люди.



Рисунок 1.1.1



Рисунок 1.1.2

Женщины и дети лепили игрушки, начиная с 7-8 лет. Занимались этим большей частью зимой и весной до покосов, в свободное от сельских работ время.

Глиняная игрушка обладает волшебной способностью вносить тепло и радость в наш быт, украшать убранство жилища.

Глиняную игрушку находили археологи при раскопках наряду с глиняной посудой. Конечно, изготовление игрушки из глины было не главным промыслом, а попутным. Устанет мастер от основной работы, возьмет кусок глины да и слепит что-нибудь этакое, какую-нибудь безделицу для своих детей или для себя забавы ради. Лишь позднее игрушки из глины стали предметом продажи. Их стали делать специально для весенних ярмарок, коротая долгие зимние вечера за изготовлением свистулек, гудков, коней, барынь, всадников и прочей игрушечной армии. Игрушками стали заниматься целые семьи, передавая секреты изготовления, заготовки и обжига глины от поколения к поколению. У каждого мастера вырабатывался свой стиль, своя манера лепки и оформления изделий.

Каргопольская игрушка – это глиняная игрушка, изготавливаемая в городе Каргополе Архангельской области, потому она и называется «каргопольская» (рисунок 1.1.3). Тем не менее, настоящей родиной этой глиняной игрушки являются деревни вокруг Каргополя. Именно там и делали крестьяне для своих детей игрушки из самого доступного в этих краях материала – глины.

Довольно интересная история не столько самой игрушки, сколько процесса ее возрождения. В отличие от многих других сохранившихся народных промыслов, возрождение которых было централизованно организовано в советское время еще до войны, промысел каргопольской игрушки в России в какой-то момент практически умер. Образцы игрушки «продержались» и были донесены до наших дней одним-единственным человеком – Ульяной Бабкиной. Именно она стала связующим звеном между

последними мастерами 30-х годов и ныне действующими ее последователями. И именно ей мы должны быть благодарны за сохранение такой формы, как, например, каргопольская игрушка Полкан. Полкан – это северное подобие Кентавра: человек с телом коня (рисунок 1.1.4).



Рисунок 1.1.3



Рисунок 1.1.4

Дымковская игрушка, пожалуй, один из самых старинных промыслов России (рисунок 1.1.5). Он возник из любви к гончарной традиции вятских земель в глубокой древности. История дымковской игрушки довольно интересна, название происходит от слободы Дымково, сегодня это район города Вятки. По мнению многих исследователей, развитие дымковской глиняной игрушки связано с обрядовым весенним праздником «свистопляской», который был посвящён солнцу, богу Ярило. Чтобы принять участие в празднике, нужна была глиняная свистулька и расписной глиняный шарик, которым можно было перекидываться.

Родиной дымковской игрушки считается город Киров. В 15 веке по приказу царя Ивана III жителей северных областей отправляли на переселение в глухую безлюдную местность. Как раз такой в тем времена считалась слобода за рекой Вяткой, которая получила название Дымково. Среди переселенцев было немало ремесленников, гончаров, которые, собственно, и стали основоположниками игрушечного промысла. К девятнадцатому веку об удивительных свистульках и Дымково узнала вся стран, и, естественно, спрос на них стал огромным. В 1856 году производством игрушек уже занимались 59 семей, которые ежегодно изготавливали около 100 тысяч свистулек. Продукцию продавали на местных базарах и ярмарках, но в основном везли в столицу и Оренбургскую губернию.

В XIX веке праздник превратился в оживлённую ярмарку «свистунью», с непременно свистом. Магическое значение праздника утратилось. Свистульки сохранялись, но приобретали всё более вычурные, декоративные формы. Если в древности основным сюжетом были животные, то в XIX столетии появляются женщины в нарядных одеждах, с младенцами, птицами, с корзинами с пирогами, с коромыслами, на скамеечках и в лодочках (рисунок 1.1.6). Позже мастера дымковской игрушки обращаются

к городским сюжетам: дамы-модницы, горожане, офицеры, купчихи, скоморохи.

В конце девятнадцатого столетия в истории дымковской игрушки наступил переломный момент. Промысел перестал бурно развиваться, а затем и вовсе стал приходить в упадок - слишком уж сильно стали давить со всех сторон конкуренты. Дешевые гипсовые статуэтки заполнили рынок, оставив расписную дымковскую игрушку не удел. Конечно, свистульки из Дымково никогда не были дешевыми, да и не могли быть, ведь каждая из них лепилась и расписывалась исключительно вручную.



Рисунок 1.1.5



Рисунок 1.1.6

Филимоновская игрушка - д. Филимонова, г.Одоев Одоевского района Тульской области. Промысел игрушки возник на основе местного гончарного промысла в середине XIX в. В начале XX в. угас и был восстановлен в 1960-е гг. с помощью старых мастериц. Основной тип изделий - свистульки традиционных форм (барыня, всадник, конь, медведь и др.). Для них характерны вытянутые пропорции, связанные с пластическими свойствами местной глины "синики". При обжиге глина дает белую поверхность, на которую наносится цветная роспись с характерными ритмичными полосками (рисунок 1.1.7).

По местным преданиям деревня была названа так в честь горшечника Филимона, открывшего залежи высокосортной глины. Для филимоновской игрушки и по сей день, характерны удлиненные формы и мажорная, необычайно яркая роспись сплошной окраски, с чередующимися цветными полосами алого, малинового, желтого и зеленого цветов. В деревне Филимоново изготовлением игрушек занимались в основном женщины. Мужчины здесь делали посуду: рядом находились залежи, особенно пластичной глины. Приемы лепки и росписи передавались от бабушек внукам. Внучек, занимающихся лепкой игрушек, здесь называли свистульками. Готовые игрушки возили продавать на ярмарки, а вырученные от продажи деньги откладывались для приданого. Так что "свистульки" были богатыми невестами.

У филимоновских игрушек мало деталей. У барыни — высокие юбки колоколом, с плавным пологим расширением книзу. Юбка кажется большой по отношению к верхней части туловища. Голова и шея почти одинаковой толщины, на ней шляпка или крестьянский головной убор — повойник.

Мужские фигурки (это чаще всего кавалеры или солдаты) — высокие, длинноногие, в характерных костюмах — мундире с погонами, шляпке с козырьком или полями, в сапогах с каблуком. Каблуки дают дополнительную опору фигурке. Под мышкой солдаты держат птиц.

Роспись очень проста: сочетание цветных полосок, точек, кругов, овалов, звездочек и треугольников. Детали росписи можно расшифровать. Круг — это солнце, треугольник — земля, елочки и ростки — символ растительности и жизни. Все эти узоры напоминают нам о связях человека и природы (рисунок 1.1.8).



Рисунок 1.1.7

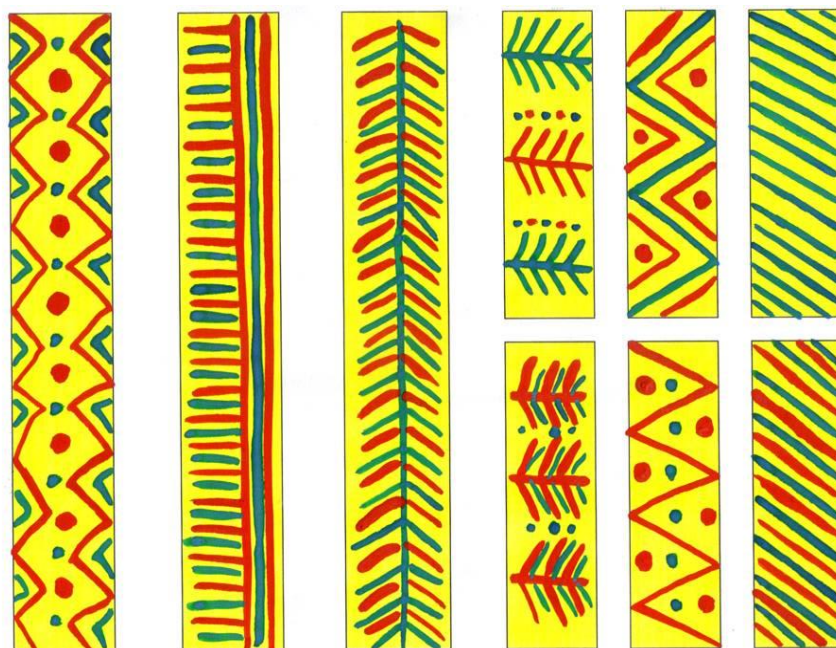


Рисунок 1.1.8

Фарфор является материалом, изобретенным достаточно давно. Первые упоминания о нем встречаются еще во времена древнего Китая. Изделия из фарфора всегда украшали дома богатых людей: аристократов, знати и даже королевских семей, Россия не была в этом плане исключением. Во времена до революции начала XX века, фарфоровые статуэтки и посуду можно было увидеть во дворцах царей, в особняках купечества, в домах интеллигенции.

Производились изделия из фарфора непосредственно в России на мануфактурах, которые работали исключительно в этом направлении и очень хорошо преуспевали. Сразу после Октябрьской революции статуэтки из фарфора, как и прочие атрибуты «буржуазии», подверглись осуждению, а заводы, их производившие, либо переквалифицировались на производство «народных» вещей, либо вовсе разрушались. Однако длилось это недолго. Советский строй вернулся к производству фарфоровых фигурок, изменив при этом их внешний облик – привычные позолоченные ангелочки, бабочки были заменены на представителей народа: тружеников, военных, артистов и пр. Советская культура находилась в стадии зарождения и не использовать достижения и опыт, накопленный веками, было бы недальновидным решением (рисунок 1.1.9).

Фарфор советской эпохи тоже имеет большую ценность для истории, поскольку эти изделия являются отпечатком исторических фактов, событий, культуры того времени. Фарфоровые статуэтки стали предметом коллекционирования, а самыми распространенными из них были фигуры рабочих, колхозниц, спортсменов, военных. Все они символизируют целую эпоху, длившуюся почти 70 лет. Для многих эти фигурки просто олицетворение прошедших времен или память о детстве и юности. Советский фарфор обладает уникальными свойствами, благодаря чему изделия из него, могут храниться очень долго. Фарфоровые статуэтки не боятся времени и могут служить для потомков отличной иллюстрацией того, как мы тогда жили. Многие советские статуэтки производились малыми

партиями и до нашего времени дошли лишь единицы таких экземпляров, что делает их особо ценными. В них запечатлен дух эпохи, они могут рассказать о моде и быте того времени.

Фарфоровые статуэтки сегодня и предмет украшения интерьера, и прекрасный подарок на любое торжество, и предмет коллекционирования. Наверняка будет приятно получить в подарок старинную вещь, которая несет в себе материальную и историческую ценность (рисунок 1.1.10).



Рисунок 1.1.9



Рисунок 1.1.10

Научные открытия девятнадцатого и двадцатого века разительно изменили наш мир – и игрушки сыграли в этом далеко не последнюю роль. Многие величайшие открытия и удивительные изобретения стали конечным итогом развития идеи, подсказанной или вдохновленной любимой детской игрушкой. Однако и сами занятия с интересными игрушками помогают ребенку развивать физические, интеллектуальные качества и творческие способности, необходимые для настоящей научной или инженерной работы.

Связь между игрушками и развитием ребенка давно заметили родители, а в эпоху стремительного развития промышленности – и производители. Если раньше встреча талантливого ребенка и правильной игрушки была делом случая, то сегодня дело поставлено на поток. Разработкой игрушек занимаются лучшие ученые, педагоги, конструкторы, современная игрушечная индустрия оперирует мощными производственными линиями, а на создание пособий для маленьких Эйнштейнов брошены огромные научные ресурсы и технические мощности.

На протяжении всего своего развития индустрия игрушек главным образом перенимала технологии, уже опробованные в других областях производства. Разумеется, в наше время все производственные компании ищут способы усовершенствовать и рационализировать свои промышленные линии. Параллельно с этим ведутся интенсивные (и часто, тщательно засекреченные) разработки новых материалов и красок для продукции, при создании дизайна учитываются новейшие психологические концепции и задействуются лучшие педагоги и художники. Новые игрушки выходят на рынок каждый год. Однако в глобальном масштабе за всю историю развития детских товаров лишь четыре технологии произвели на индустрию игрушек поистине революционное воздействие: цветная печать, пластмасса, телевидение и микросхемы.

1.2. Подробный обзор проекта

1.2.1. Анализ исторических и мифологических фактов образа Грифона

На гербе Малой Тартарии (по канонической истории Крымского ханства) изображены три черных грифона на желтом (золотом) поле (рисунок А.1.).

Мог ли гривъ быть символом, за которым могли последовать народы, населявшие многонациональную Империю, раскинувшуюся от Европы до Тихого океана?

На этот вопрос нам помогут ответить археологические находки и старые книги.

При раскопках скифских курганов на обширных просторах Евразии, не побоюсь этого слова, в массовом порядке попадают различные предметы с изображением грифа. При этом такие находки датированы археологами начиная IV, а то и VI веком до нашей эры. Это и Тамань, и Крым, и Кубань (рисунок А.2; А.3; А.4), и Алтая (рисунок А.5.) и район Аму-Дарьи, и Ханты-Мансийский автономный округ (рисунок А.6.).

Истинным шедевром является пектораль IV века до .н.э. из “Толстой могилы” вблизи Днепропетровска (рисунок А.7.).

Образ грифона использовался и в татуировках, что подтверждается археологическими раскопками могильников V-III веков до н.э. на Алтае (рисунок А.8.).

В Великом Устюге в XVII веке на крышках сундуков рисовали это сказочное существо (рисунки А.9; А.10.).

В Новгороде в XI веке грифа вырезали на деревянных колоннах (рисунок А.11), примерно в это же время в районе Сургута изображали на медальонах. В Вологде его вырезали на бересте (рисунок А.12).

В районе Тобольска и в Рязани грифа изображали на чашах и браслетах (рисунки А.13.; А.14.).

На странице изборника 1076 года можно найти нарисованного грифона (рисунок А.15.).

Грифонов даже сегодня можно увидеть на стенах и воротах древних русских храмов. Самый яркий пример, это Дмитриевский собор XII века во Владимире (рисунок А.16.).

. Стены Георгиевского собора в Юрьеве-Польском также содержат изображения грифонов (рисунки А.17.; А.18.).

Есть грифоны и на церкви Покрова-на-Нерли, а также на воротах храма в Суздале (рисунки А.19.; А.20.; А.21.).

И в Грузии в Мцхете на церкви есть барельеф с грифом (рисунки А.22.).

Но гриф изображался не только на культовых сооружениях. Этот символ на Руси широко использовался великими князьями и царями в XIII-XVII веках (иллюстрации из многотомника “Древности Российского Государства”, отпечатанном по определению высочайше учрежденного Комитета в середине XIX века). Мы можем найти грифов и на шлеме великого князя Ярослава Всеволодовича (XIII век) (рисунки А.23; А.24.).

Гифона мы находим и на царском сионе (ковчеге) 1486 года, и на входных дверях в верхнюю палату Теремного дворца Московского Кремля (1636) (рисунки А.25.; А.26.; А.27.).

Даже на знамени (великом стяге) Ивана IV Грозного 1560 года есть два грифона. Следует обратить внимание, что Лукиан Яковлев автор дополнения к III отделению «Древностей Российского Государства» (1865), где и приводится знамя с грифом, в предисловии (стр.18-19) пишет, что «...на знаменах делались всегда изображения священного содержания, иных же изображений, которые мы назовем житейскими, на знаменах не допускалось» (рисунки А.28; А.29.).

Даже на знамени (великом стяге) Ивана IV Грозного 1560 года есть два грифона. Следует обратить внимание, что Лукиан Яковлев автор дополнения

к III отделению «Древностей Российского Государства» (1865), где и приводится знамя с грифом, в предисловии (стр.18-19) пишет, что «...на знаменах делались всегда изображения священного содержания, иных же изображений, которые мы назовем житейскими, на знаменах не допускалось» (рисунки А.30; А.31; А.32.).

Последнее изготовленное изображение грифона на царских вещах перед долгим перерывом до середины XIX века найдено на двойном троне, который был изготовлен для царей Ивана и Петра Алексеевичей (рисунки А.33; А.34.).

Грифон присутствует и на одном из главных символов царской власти «Державе Российского Царства» или иначе «Державе Мономаха» (рисунки А.35; А.36; А.37; А.38.).

И так, на большей части территории Тартарии (Российской Империи, СССР – кому как больше нравится), изображения грифона использовались как минимум с IV века до н.э. по конец XVII века (в Московии), а в Перекопском царстве (так Сигизмунд Герберштейн в XVI веке называет известное нам Крымское ханство) – по всей видимости до взятия Крыма, т.е. до второй половины XVIII века. Таким образом, непрерывный период жизни этого символа на громадной территории Евразии, если руководствоваться канонической хронологией, составляет больше ДВУХ ТЫСЯЧ ДВУХСОТ ПЯТИДЕСЯТИ лет!

По легенде грифоны охраняли золото в Рипейских горах Гипербореи, в частности от мифических великанов аримаспов. Возникновение образа грифона пытаются искать в ассирийской, египетской и скифской культурах. Может быть происхождение этого фантастического животного и зарубежное. Но приняв во внимание «ареал обитания» грифона и то, что за редкими исключениями образ скифского грифа остается не сильно изменяющимся с IV века до н.э., представляется, что грифон не чужеродный в Скифии.

Не удивительно, что грифоны и по сей день используются в геральдике городов других государств Европы. Если говорить про север Германии, Прибалтику, да и вообще про южное побережье Балтики, то это земли древнего расселения славян. Поэтому грифоны на гербах Мекленбурга, Латвии, Поморского воеводства Польши и т.п. вопросов вызывать не должны.

Интересно, что согласно легенде, записанной в 15-ом веке Николаем Маршалком Турием в работе «Анналы герулов и вандалов»: «Антюрий поместил на носу корабля, на котором плыл, голову Буцефала, а на мачте — водрузил грифа». (A.Frencelii. Op. cit. P. 126-127,131). Упомянутый Антюрий — это легендарный предок ободритских князей, который был соратником Александра Македонского (это важный факт для нашего дальнейшего исследования). Прибыв на Балтику, он поселился на её южном берегу. Его спутники, в соответствии с этой же легендой, стали основателями многих ободритских знатных родов. Кстати на гербе Мекленбурга наряду с грифоном бычья голова, а Буцефал означает “бычьеголовый”.

Если вспомнить изображение грифонов в соборе святого Марка в Венеции, то и там видится славянский след, т.к. есть вероятность, что Венеция могла быть Венедией, а уже потом олатиниться.



НОК

Рису
1.2.1.

Рисунок 1.2.2.

Как мы убедились, изображение грифона, как у славян, так и у других народов нашей страны было популярным, поэтому наличие грифона в символике тех поселений, где в древности могли жить эти народы, не должно вызывать удивления или недоумения.

В книге «Гербы городов, губерний, областей и посадов Российской Империи» (1899-1900) можно отыскать герб города Керчи, находившегося до второй половины XVIII века в так называемом «Крымском ханстве» или Малой Тартарии (рисунок А.39.).

Грифон, конечно, немного изменился, но в целом очень похож на грифа с флага Тартарии. Цвета те же, и на хвосте все тот же треугольничек, только поменьше, да и хвост потоньше.

Как всем известно, ислам запрещает изображать людей и животных. Но на флаге Татарского Цесаря пусть фантастическое, но животное, а на гербе Малой Тартарии их целых три.

Кстати, в настоящее время на гербе Крыма (и, к слову сказать, на современных гербах Республики Алтай, городов Верхняя Пышма Свердловской области, Мантурово Костромской области, Саянск Иркутской области и ряда других) используется грифон. Видимо мы далеко не первые, кто рассматривает вопрос о его происхождении.

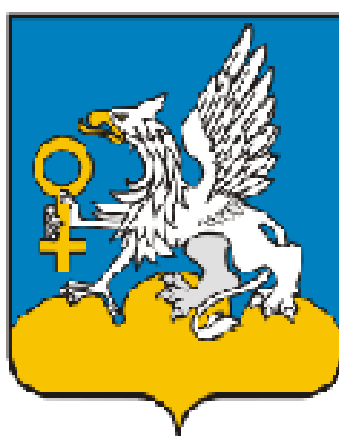


Рисунок 1.2.3.

1.2.2. Поиск аналогов

Для поиска аналогов были использованы был произведен поиск различных изображений Грифонов: рельефные изображения животного на

древних храмах и монастырях, его скульптурные, архитектурные изображения, изображение на древних бытовых предметах и украшениях, гербовые и геральдические изображения, а так же изображения в древних книгах и манускриптах.

Золотое ожерелье, найденное при раскопках скифских курганов (рисунок 1.2.2.1; 1.2.2.2.).



Рисунок
1.2.2.1.

Фрагмент
изображения

ожерелья. Рисунок 1.2.2.2

Из находок при раскопках скифских курганов:



Рисунок 1.2.2.3.



Рисунок 1.2.2.4.

Славянский Дажьбог на грифонах изображен на медальоне найденным при раскопках в Старой Рязани, персонаж выполнен совсем не в греческой манере.



Рисунок 1.2.2.5.



Рис. 92. Серебряная чаша со сценой вознесения Александра Македонского. Эрмитаж. Найдена в 1982 году в селе Лохнари Шурышкарского района Ямало-Ненецкого автономного округа.

Рисунок 1.2.2.6.



Чашка в виде Грифона. Рисунок 1.2.2.7.



Рисунок 1.2.2.8.



Деревянная статуэтка. Рисунок 1.2.2.8.



Рисунок 1.2.2.9.



Рисунок 1.2.2.10.



Рисунок 1.2.2.11.



Рисунок 1.2.2.12.



Рисунок 1.2.2.13.



Рисунок 1.2.2.14.



Рисунок 1.2.2.15.



Рисунок 1.2.2.16.



Рисунок 1.2.2.17.

1.2.3. Выбор материала для создания проекта

При выборе материала для создания проекта были исследованы несколько материалов: природная глина, пластилин и два вида полимерной глины.

От обычной глины пришлось отказаться по следующим причинам:

Работа с этим материалом в домашних условиях слишком маркая;

Обжиг глины требует высоких температур;

Подготовка изделия к обжигу занимает более двух недель для просушивания изделия перед обжигом.

Пластилин тоже оказался непригоден для проектной работы. Пластилин имеет множество преимуществ перед глиной. Он почти не пачкает кожу руки, может быть мягким и застывшим, в зависимости от температуры воздуха, его можно применять многократно, он не портится и не теряет мягкости.

Однако изделия, вылепленные из пластилина недолговечны, очень легко деформируются. Лепка из пластилина больше подходит для детского творчества, либо для моделирования вариантов проекта при поиске окончательного решения.

Полимерная глина (пластика) – это пластичная масса для лепки небольших изделий, которая используется при создании украшений, бижутерии, елочных игрушек, авторских кукол, цветочных композиций, сувениров, элементов декора и дизайна, и т.д.

Существует два вида пластичной глины: запекаемая и самоотвердевающая.

Самоотвердевающая полимерная глина (air dry) – это материал для лепки, отвердевающий на воздухе в течение 24 часов. Большинство

самоотвердевающих глин очень пластичны, они легко тянутся и раскатываются в очень тонкие пласты. Благодаря этому свойству в последнее время стало очень популярно применение air dry-пластики в создании натуралистичных цветов. Цветы из самоотвердевающей глины выглядят очень натурально и есть возможность делать их (да и другие изделия тоже) в натуральную величину, что было бы очень проблематично с запекаемой глиной. Такие украшения неизменно вызывают интерес и восхищение! Однако изделия из такой глины очень хрупкие, хранить и транспортировать их следует очень бережно. Кроме того, самоотвердевающая пластичная глина не выносит контакта с водой, то есть изделия из нее нельзя мыть, даже малейшее попадание на них влаги может испортить изделие. Поэтому для ухода за такими изделиями рекомендована сухая чистка.

Хранить самоотвердевающую полимерную глину необходимо в герметичной упаковке, не допуская контакта с воздухом.

Запекаемая полимерная глина (термопластика) – это пластичный материал для лепки, отвердевающий при нагревании до 110-130 градусов. Обычно дома для этого используется простая кухонная духовка. Также термопластику можно "заварить", то есть изделия из нее станут твердыми, если их не менее 15 минут продержать в сильно кипящей воде. Затвердевает пластика и при варке на пару.

Термопластику, как и пластилин, нужно размять перед работой. Свежая пластика разминается без труда теплыми руками. А вот после длительного, особенно неправильного, хранения, это будет сделать сложнее. Пластика может крошиться и длительное время оставаться твердой. Для более легкого ее размягчения термопластическую глину можно подержать в горячей воде, можно использовать специальные размягчители или растительное масло (пластификаторы по химическому составу являются жирами).

При запекании термопластики нужно соблюдать определенные правила. Ведь даже самая лучшая заготовка может быть испорчена неправильным обжигом.

Главное - соблюдать правильный температурный режим. Основная масса термопластик запекается при температуре 130градусов, но есть и такие, которым для запекания хватает 110 градусов. Если температура ниже необходимой, то готовое изделие будет слишком хрупким и не прочным. Если температура завышена, то изделие может "подгореть" - станет темным и слишком глянцевым. Кроме того, перегретая термопластика выделяет ядовитый дым. Чтобы избежать этого, нужно обязательно использовать термометр в духовке.

Играет свою роль и время обжига. В среднем, изделие запекается в течение 15 минут. Самые тонкие маленькие изделия затвердеют уже минут за 10, изделия толщиной в полсантиметра запекаются 20минут. Помните, что в случае с термопластикой действует правило: «Лучше перепечь, чем недопечь!»

Если Вы не превышаете установленную температуру, то заготовка может находиться в печи гораздо дольше указанного времени. Вреда от этого не будет. Кроме того, это удобно, если Вы делаете сложное изделие из нескольких деталей. На уже готовую основу можно бесконечное число раз прикреплять сырые элементы и снова запекать. А вот если вытащить из духовки не до конца запекшуюся термопластику, то изделие из нее будет хрупким.

Необходимо соблюдать некоторые меры предосторожности при запекании пластики. Обжиг пластики должен проходить только в хорошо проветриваемом помещении. Убрать пищевые продукты из помещения, где происходит обжиг. Если используется кухонная духовка, то ее необходимо тщательно вымыть после «запекания».

Готовые изделия из термопластики довольно прочные, не боятся воды и солнца (не выгорают), тонкие предметы могут быть очень гибкими и

восстанавливать первоначальную форму после их деформации. Например, лепесток толщиной в 1 мм можно почти полностью согнуть пополам и распрямить обратно без повреждения.

Готовые изделия можно покрыть лаком или раскрасить красками.

Исходя из вышесказанного для выполнения дипломной работы была выбрана термопластика.

1.2.4. Описание проектного решения

Для выполнения проекта была проанализирована информация и историческая литература о возникновении образа мифического животного - Грифона на территории Евро-Азии, так же были изучены сведения с описанием его внешнего вида и характерных черт, затем подобраны аналоги его графического и скульптурного изображения разных времён. После этого изучены и опробованы пластические материалы. После чего приняты следующие проектные решения:

а) выполнить небольшую скульптуру Грифона в качестве учебного образца для проведения урока в гимназии №9 с учениками 6-х классов;

б) для подтверждения актуальности проведения занятий с выполнением мифических животных в учреждении школьного и дополнительного образования на уроке изобразительного искусства провести уроки в гимназии №9 и определить степень заинтересованности детей по данной теме.

в) далее изготовить более сложный скульптурный образец Грифона для работы с подростками старше 15-ти лет по этой же теме.

г) в качестве рабочего материала для изготовления скульптурных изделий выбран термопластик.

1.3. Анализ практической части проведенного урока лепки для учеников 6х классов.

Проходя преддипломную практику в гимназии №9, расположенной по адресу ул. Ленина 33, мне удалось реализовать задуманное и объединить с темой диплома.

Чтобы провести урок максимально результативно, сэкономить время и быстрее достичь поставленных целей, был составлен подробный, развернутый план урока. Мне помогло удерживать внимание учащихся в течение всего урока четко выстроенная структура урока.

Составляя план урока, я учла обучающие, воспитательные и развивающие цели. Обучающие цели:

- дать представление о мифологическом животном Грифоне (характер и внешний вид);
- обобщить и систематизировать историю, легенды и мифы разных древних народов мира о нем;
- познакомить учащихся с изображением животного на старинных предметах быта (ожерельях, посуде, на мозаиках архитектурных строений и т.д.);
- ознакомить с изображением Грифона в древней геральдике;
- герб Свердловской Области и познакомить с его происхождением.

Воспитательные:

- воспитывать в учащихся чувство трудолюбия;
- эстетический вкус;
- этические нормы;
- дисциплинированность.

Развивающие цели, которые помогут раскрыть и развить у учащихся:

- память;
- фантазию;
- мышление;
- познавательное умение;
- волю;
- самостоятельность;
- коммуникативность.

Информационный материал использованный на уроке:

Грифон — это фантастическое животное с телом льва, с головой, когтями и крыльями орла. Он олицетворяет господство над двумя стихиями: первая это земля – Лев, вторая воздух - Орел.

Сочетание двух сильнейших в своих сферах благородных существа указывает на общий одухотворенный, рыцарский характер зверя. Грифоны символизируют зоркость, силу, неизбежное наказание.

В мифах и сказаниях разных народов грифон предстает в роли стражника. Он, подобно дракону, охраняет пути к спасению, находясь рядом с Древом Жизни либо иным подобным символом. Он охраняет тайные знания или драгоценные залежи земли.

Образ грифона упоминается в древневосточных легендах, где он охраняет золото Индии вместе с другими мифическими животными.

В древнеегипетской традиции грифон объединил в своем образе льва, олицетворяющего царя и сокола, который был символом бога неба Гора. В эпоху Древнего царства грифон являлся символом победоносного властителя, который шагает по трепещущим телам своих врагов. Грифон появляется и в Среднем царстве: его изображение, подвешенное перед повозкой, ведет солдата к победе. В поздний период грифон считается «могущественным

животным» и символом воздаваемой справедливости; в эпоху Птолемеев и Рима в образе грифона изображались боги Гор и Ра.

В Греции грифон символизировал могущество, уверенность в своей силе, но при этом проницательность и бдительность. Грифон фигурирует в качестве животного, наездником которого выступает Аполлон. Эти чудовищные быстрые птицы также были впряжены в колесницу богини возмездия Немесиды, что символизирует быстроту воздаяния за грехи.

В древнегреческой культуре изображения грифонов встречаются на памятниках искусства доисторического Крита (16-17 вв. до н.э.), а затем в Спарте (8-7 вв. до н.э.). Первое дошедшее до нас упоминание о грифонах принадлежит Геродоту (5 в. до н.э.). Он пишет, что это чудовища с львиными телами и орлиными крыльями и когтями, которые живут на крайнем севере Азии и охраняют от одноглазых циклопов месторождения золота. Также грифонов называют «птицеклювыми собаками Зевса, которые не лают». Греки полагали, что грифоны были стражами золотых копий скифов. Более поздние авторы добавляют массу подробностей в описание грифонов: это самые сильные из зверей (за исключением львов и слонов), свои гнезда они строят из золота, с героями и богами в конфликты не вступают.

Образ грифона встречается и в христианской традиции.

В средние века грифон стал излюбленным геральдическим зверем, где он символизирует объединенные качества орла и льва — бдительность и отвагу «Грифоны изображаются с туловищем льва, головой орла, длинными ушами и когтистыми орлиными лапами, что должно значить соединение ума и силы».

Изображение грифона можно увидеть и на гербе Свердловской Области. Элементы, которые включает в себя герб Свердловской области, символизируют все её достоинства и полностью характеризуют область. Листья и ветви кедра символизируют богатство лесов этого региона. Фигуры грифонов относят нас ещё к временам Аристея. Существует версия, что горы,

которые, по легенде, призваны охранять грифоны - это горы Уральского хребта. У Геродота грифоны охраняют золото. Держа в своих лапах герб, они являются символом богатств региона, полного залежей изумрудов, золота, руды и бериллия.

Изображение грифонов на гербах часто указывает на могущество и силу. В данном случае грифоны сообщают о военной и промышленной мощи области. Флаги, которые держат грифоны, сообщают о причастности к армии России. Изображения знамен взяты из родового герба семьи В. Н. Татищева. Эти элементы говорят и о признании вклада В. Н. Татищева в развитие уральского региона, а также о мужестве и подвигах жителей области во времена Войн.

Для проведения занятия, была заранее изготовлена в качестве примера из полимерной глины фигурка Грифона. Подбирая нужную литературу, на глаза попали следующие строки, которые дали понять, что двигаюсь в правильном направлении:

« В жизни человек оперирует преимущественно зрительными образами. Одни несут к нашему сердцу красоту, другие навевают грусть, третьи складываются в эпическое повествование». Алексей Николаевич Толстой говорил о том, что искусство, как на клавиатуре, разыгрывает на рефлексах и эмоциях человека дивную музыку образов и через эту систему образов приводят к осмыслению явлений в жизни [1].

Предварительно представив ситуацию на уроке, подготовив презентацию по мифам и легендам, а так же наглядный графический и скульптурный материал, были проведены несколько полноценных уроков лепки.

На первом уроке ознакомив учащихся с интересными мифами и общей информацией о мифическом существе Грифоне и предварительно задав несколько вопросов, выяснилось, что эта тема для них интересна и нова.

Сформировав интерес, заинтересовав рассказом о Грифоне и продемонстрировав презентацию с различными примерами, мной был показан

фотоматериал с детальной демонстрацией поэтапного процесса лепки фигурки. Перед учениками была поставлена задача, выполнить по примеру увиденной ими работы объемную фигурку из пластилина. Смешав несколько цветных кусочков в одну массу для объёма, ребята с энтузиазмом принялись за дело.

В свою очередь я предложила ученикам на выбор два способа выполнения работы: первый способ вытягивания, из целого куска начинаем вытягивать лапы и шею вместе с головой, либо воспользоваться вторым способом и присоединять отдельно слепленные части к туловищу примазывая их.

Кроме того, ученики не были ограничены в выборе образа и формы изображения Грифона. Согласно фантазии ребенка, он мог быть стоящим на чем либо, лежащим или сидящим, либо в движении.

Крылья могли быть изготовлены, как из цельной пластины с последующим формированием перьев с использованием стеков, так и вылеплены и сформированы из отдельных перьев.

После начала выполнения задания я прошла по рядам, проконтролировав процесс выполнения поставленной задачи. Отвечая на задаваемые вопросы, заметив повторяющийся, мною было принято решение объяснить всем сразу, нарисовав пример на доске, помогая и подсказывая тем, кому нужна была помощь.

К концу урока несколько учеников продвинулись значительно дальше, чем остальные. Также несколько работ были выполнены менее качественно. Так как работа была заранее запланирована на 2 урока, ученики оставили свои работы незавершенными до следующего урока.

Заметив повторяющиеся ошибки при выполнении работы, на прошедшем занятии, проанализировав ситуацию, предварительно подготовившись,

нарисовала примеры на доске до начала урока. Так же был представлен визуальный пример в виде картинок, распечатанных на бумаге.

После этого дети перестали задавать похожие вопросы и скорость рабочего процесса возросла. Большая часть учеников, завершили свои работы раньше времени, но несколько человек не успели закончить и взяли работу на дом.

Все завершённые работы были оценены самым высоким баллом и лучшие фигурки сфотографированы для фото отчёта. Особенно выделились нескольких учеников, у которых ярко выражены определенные способности к лепке.

Подводя итог анализа, могу сказать, что со своей стороны справилась с задачей, на отлично. Несмотря на несколько недочетов на первом уроке. Ко второму уроку учтя возможные недоработки при ведущего опыта подошла более подготовленной, все недочеты были устранены. Учащиеся подошли к делу ответственно с интересом. У детей был проявлен интерес к выполнению поставленной задачи. Ученики остались довольны своим результатом.

Считаю, что данная тема будет актуальна для школьной программы за счет проявления неподдельного интереса учеников к данному направлению творчества. Внесет разнообразие в учебный процесс, позволив раскрыть свои внутренние таланты. А так же занятия лепкой задействуют несколько отделов мозга ребенка, тем самым помогают в дальнейшей самореализации ребенка.

2. ОПИСАНИЕ ОКОНЧАНИЯ ПРОЕКТНОЙ СИТУАЦИИ.

2.1. Эргономическое описание.

Взаимоотношения человека с предметным миром не ограничивается только простым любованием эстетическими достоинствами объектов. Важно чтобы окружающие нас предметы были не только красивыми и приятно

выглядящими эстетически, но и удобными, комфортными в использовании, соответствующими физическим и анатомическими особенностями человека. Поэтому область дизайна сегодня тесно связана и переплетаются с эргономикой - комплексно-прикладной наукой, рассматривающей человека в условиях его деятельности и повседневной жизни. Эргономика нацелена на то, чтобы в отношениях с окружающими объектами люди сохраняли хорошее здоровье, снижалась бы их утомляемость, повышалась настроенность, эффективность труда и отдыха. Сегодня эргономика стала одной из значимых составляющих промышленного, предметного и интерьерного дизайна.

Эргономика в дословном переводе с греческого означает закон работы. Под этим понятием понимают целую область знаний, исследующую деятельность человека в своеобразной системе "человек - оборудование (техника) - окружающая среда" для достижения большой эффективности труда. Специалисты по эргономике изучают такие вопросы, как движение тела человека в процессе трудовой деятельности, определение эргономических затрат и производительности в различных условиях.

В более широком понимании эргономика означает научное направление, которое исследует объекты, находящиеся в тесном контакте с человеком, в том числе его повседневной жизни, как на рабочем месте, так и в быту. В ее основе лежат научные результаты множества дисциплин и направлений, физиологии, психологии, биомеханики, медицины и т.д.

Еще в первобытные времена вопросы удобства и эргономики играли для человека важную роль. Человек уже в древности старался соизмерять создаваемые им предметы со своими физиологическими возможностями, чтобы сделать их не только эстетически приятными, но и максимально удобными.

Основной задачей эргономики стала разработка подходящей формы предметов, которые бы были удобными и безопасными для человека в

пользовании. Вопросы эргономики учитываются дизайнерами при проектировании бытовых предметов и при оформлении интерьеров.

Комфорт, функциональность и привлекательный внешний вид – все эти требования к создаваемым предметам могут быть обеспечены грамотным сочетанием эргономики и дизайна.

Одно из основных понятий, которыми оперирует эргономика – это анатомические особенности человека. Задача дизайнера заключается в том, чтобы обеспечить адаптацию создаваемых изделий к конкретному человеку, чтобы последнему было удобно и комфортно ими пользоваться.

При разработке проекта скульптуры, были учтены требования и основные принципы эргономики, именно изделие было выполнено из экологически безопасного материала, который кроме того в готовом виде приобретает гуттаперчевое свойство, что исключает его хрупкость.

Готовое изделие из полимерной глины не боится воды, не теряет форму, не выцветает со временем. Его можно отполировать до блеска, тонировать акриловыми красками, покрыть матовым или глянцевым лаком. Тонкие пласты запеченной пластики можно резать ножницами или канцелярским ножом, более толстые изделия можно даже сверлить.

Идея изделия в его многофункциональности. Оно используется как украшение интерьера, в качестве подсвечника, а так же может использоваться как подставка для ручки или карандаша.

2.2. Дидактический компонент.

Даже самая красивая слепленная бусинка или фигурка может быть испорчена, если «запечь» ее неправильно. Идеально запеченное изделие из полимерной глины должно быть достаточно твердым, слегка гибким (будто резиновым) и иметь матовую поверхность такого, как до обжига.

Готовое изделие из полимерной глины не боится воды, не теряет форму, не выцветает со временем. Его можно отполировать до блеска, тонировать акриловыми красками, покрыть матовым или глянцевым лаком. Тонкие пласты запеченной пластики можно резать ножницами или канцелярским ножом, более толстые изделия можно даже сверлить.

Для обжига изделий из полимерной глины обычно используют керамическую плитку, ненужную фаянсовую посуду или обычный металлический противень перед обжигом следует положить на него бумагу или картон.

Чтобы изделия хорошо испеклось со всех сторон, например бусины, их насаживают на зубочистки или булавки и втыкают в комок фольги. В таком виде их отправляют в духовку.

Плоские изделия можно оставить на рабочей поверхности, если использовать керамическую плитку, и запекать в таком виде.

Чтобы на изделиях из термопластики во время обжига, не образовались пролежни, под них нужно подложить несколько слоев бумаги для выпечки или обычные бумажные салфетки.

Особенность правильного приготовления термопластики – в строгом соблюдении температурного режима, указанного производителем. Всегда следует внимательно читать инструкцию на упаковке полимерной глины. Для некоторых пластиков оптимальная температура выпекания — 110 оС, для других – 130 оС.

Если температура будет ниже необходимой, то изделие получится хрупким и недостаточно прочным, если выше – то изделие может потемнеть и его поверхность станет глянцевой. При значительном превышении оптимальной температуры обжига изделие из полимерной глины полностью деформируется и растекается, при этом выделяет токсичный газ.

Оптимальная продолжительность

В инструкции к пластике производитель указывает также необходимое время для термической обработки изделия (от 3 до 40 минут). Для тонких изделий достаточно 5-8 минут, для изделий толщиной 3-5 мм необходимо около 20 минут.

Не рекомендуется запекать изделия толщиной более 1 см, поскольку внутри пластика может остаться «сырой» и со временем изделие станет рыхлым и раскрошится. Для объемных изделий используют основу из фольги или бумаги (например, при лепке головы куклы используется шарик из фольги, который обкатывают пластикой, формируют лицо и запекают). Кроме того, основа позволяет сократить расход пластика.

На качество изделия превышение времени не повлияет, если соблюдать температурный режим при обжиге. Но если не допечь пластику, она может со временем стать хрупкой и рассыпаться.

Поэтапный обжиг

Полимерную глину можно запекать в несколько этапов, это удобно и делает её универсальным сырьем, к которому можно каждый раз добавлять новые элементы, а также при изготовлении композиций с множеством деталей.

Играет свою роль и время обжига. В среднем, изделие запекается в течение 15 минут. Чем объемнее фигурка тем дольше она будет обжигаться по времени, маленькие изделия не шире 1см. затвердеют уже за 10 минут остальным по шире соответственно понадобится больше времени для готовности. Если Вы не превышаете установленную температуру, то заготовка может находиться в печи гораздо дольше указанного времени. Вреда от этого не будет. Кроме того, это удобно, если Вы делаете сложное изделие из нескольких деталей. На уже готовую основу можно бесконечное число раз прикреплять сырые элементы и снова запекать. А вот если вытащить из духовки не до конца запекшуюся термопластику, то изделие из нее будет хрупким.

Меры предосторожности

В «сыром» виде термопластика не токсична, и только при нагревании может быть вредна для здоровья, поэтому обязательно соблюдайте следующие меры предосторожности:

Помещение, в котором проводится обжиг полимерной глины, должно хорошо проветриваться. Если вы пользуетесь домашней духовкой, накройте полиэтиленом еду, находящуюся в кухне, или уберите ее в холодильник. Уведите маленьких детей и откройте окно или форточку.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Обучение детей лепке из мягких, пластичных материалов - как вид искусства многосторонне развивает творческий потенциал ребёнка. Задача педагога состоит в том, чтобы грамотно используя эти возможности, заинтересовать преподаваемым материалом любой возрастной диапазон учащихся.

Освоив основные техники лепки на занятиях по изобразительному искусству в 6-х классах, можно прийти к выводу, что при регулярных занятиях лепкой у детей становится заметно развитие мелкой моторики, художественного вкуса, индивидуальности, интуиции, воспитывают

организованность, дисциплинированность и аккуратность при работе с мягкими материалами.

Лепкой дети начинают заниматься с младшего возраста, постепенно осваивая простые приемы работы, расширяя при этом свой творческий потенциал. Этот период является наиболее плодотворным для развития индивидуальных способностей детей.

Занятия лепкой – наиболее эффективное средство освоения объемно-пространственного свойства действительности. Тактильный контакт с изделием, при непосредственном принятии участия в его создании, помогает школьникам познать объекты в реальной полноте их формы. При условиях работы в полной мере, реализуются большие возможности для художественного, духовного и эстетического воспитания обучающихся, а также для их общего развития. Занятия скульптурой расширяет кругозор, повышает навыки работы с материалом и с пластической формой, улучшает глазомер и делает ребенка более усидчивым.

Творческое начало есть в каждом человеке, и нужно искать способы его раскрытия любыми путями. Для этого необходимо поддерживать интерес ребенка к занятиям лепкой. Ребенок должен увлекаться самим процессом улучшения навыков лепки. Ему необходимо ставить реальные и понятные цели, выполнимые задачи, фиксировать достижения, а затем постепенно усложнять задачи.

www.fotokomok.ru статья «Эргономика и дизайн»
/kalinika.jimdo.com/2013/03/21/о-полимерной-глине-виды-
характеристика-описание-инструктаж/